FÓRMULA DE SKYLIGHT

Índice

Fórmula de SkyLight

Historia

La fórmula de SkyLight fue creada durante los inicios de siglo XXI. Finalmente revelada al gran público el 17 de junio de 2014.

Concepto y funcionamiento

Esta fórmula permite tratar con objetividad la compra de una consola bajo los siguientes presupuestos:

$$\sum Precio\ de\ los\ juegos\ que\ interesan\ al\ sujeto < Precio\ de\ la\ consola \quad No\ se\ compra\ la\ consola$$

$$\sum Precio\ de\ los\ juegos\ que\ interesan\ al\ sujeto > Precio\ de\ la\ consola \quad Se\ compra\ la\ consola$$

El procedimiento a utilizar es:

1. Hay que elegir que juegos nos resultan interesantes de dicha consola.
2. Se suman los precios de dichos juegos.
3. Se realiza una comparación del precio de los juegos y el precio actual de la consola.

Esta fórmula permite al sujeto saber si realmente quiere la consola por su catálogo en comparación con su precio.

Dicha fórmula tiene su grado máximo de eficacia durante el lanzamiento de una consola, ya que tanto el precio de los juegos como el de la consola están en su precio más alto.

Problemas

El principal problema de esta fórmula proviene de las tiendas de importación inglesa. Estas tiendas ofrecen unos precios exageradamente más bajos que los de las tiendas nacionales y por lo tanto, hace casi imposible, incluso al final de la vida de una consola, cuando su precio está muy rebajado, que la fórmula de cómo resultado “comprarse la consola”.

Este problema tiene fácil solución ya que basta con comparar el precio de los juegos y de la consola en la misma tienda, siendo después cuando el sujeto notara un ahorro considerable al comprar los videojuegos de importación. Se critica, no obstante, la falta de objetividad de este método debido a que los precios de los juegos no son reales y tienen un aumento de precio “ficticio” para que de la ejecución de la formula se obtenga como resultado “Se compra la consola”.

Detractores

El sector del PC ha sido uno de los grandes sectores que ha criticado más la fórmula de SkyLight. Los jugadores de PC atienden a que los servicios de descarga digitales de su plataforma les ofrecen precios irrisorios, de forma que se da un problema similar al de las tiendas de importación inglesa pero de forma más exagerada debido a los precios bajísimos de dichas tiendas.

Además, el Hardware de PC que suele ser un poco más caro que el de las consolas agudiza este problema.

Otro de los problemas que han surgido con la utilización de la formula en PC es la forma de contabilizar los juegos. Hay un gran sector del PC que opina que se deben contabilizar todos los juegos que interesan al sujeto. De forma contraria, otra parte del sector del PC opina que sólo se deben contabilizar los juegos que se van a poder jugar en Ultra y a 1080p/60fps con dicho Hardware.

El sector pirata

El sector pirata está totalmente en contra de la utilización de dicha fórmula ya que su resultado siempre es

$$\sum Precio\ de\ los\ juego = 0$$

De forma que

$$0 < Precio\ de\ la\ consola\ o\ del\ PC \quad No\ se\ compra\ la\ consola\ o\ PC$$

Se ha intentado corregir por parte del sector pirata aludiendo que hay que comprar los juegos con los que uno quiera jugar online. Sin embargo, no se subsana por completo el defecto que genera en la fórmula este tipo de consumo de videojuegos.